



ALTERED BEAST



REC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho ALTERED BLAST no groove (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou o Botão 2.
- IMPORTANTE:** Nunca coloque na tela o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Altered Beast

Você era um cavaleiro romano, um bravo guerreiro que não conhecia o medo. E, ao morrer no campo de batalha, com coragem e honra, pensou que teria paz e descanso por toda a eternidade.

Mas, quando o anjo do Inferno, Sathor do Submundo, apareceu a bela Adena, sua pai, Deus, trouxe um favor e levou guerreiros para salvá-la. Ele escolheu você e o resto da tribo somente para a vida! E como você se transforma numa Criatura Maligna, Deus lhe concede várias poderes sobrenaturais.

No interior de algumas das criaturas malignas, existem as maravilhosas *Almas de Transformação*. Se dermos um tapinha na cabeça e se apressar das *Almas de Transformação*, você conquistará os poderes de *Altered Beast* — a *Criatura Maligna*, transformando-se, alternadamente, em diferentes criaturas, todas poderosas de qualquer forma e destino!

Se houver a super-criação, a bruxa-lobo, a bruxa dragão, a bruxa tipo 4, finalmente, ao mesmo poderoso da super a *Homem-lobo* *Quadrado*. Agora você possui o dom de fazer o que nenhum outro homem, vivo ou morto, nunca jamais conseguiu fazer contra os demônios do Submundo e... vencer!

As long, você pode ouvir as gritas da bela Athena. Isso é só o melhor do mundo, está esperando. E sua esposa estava os irmãos e queridos irmãos do arado. Não é, está, porque a mãe dos dois de cada a sua família... Assim, e os grãos de milho sempre fora. "Juntos diga - Mãe!"

Assuma o controle!



Botão 1: Movimento e controle para a ESQUERDA ou para a DIREITA. Aperte PARA BAIXO para fazer o controle ACCELERAR-SE.

Botão 2: Serve para INICIAR O JOGO e para parar.

Botão 3: Serve para jogar.

Botão 1 e Botão 2: Apertados simultaneamente, servem para parar.

Fim do jogo: Game Over! Você começa o jogo com três vidas. Se perder todas elas, o jogo acaba.

Transformando-se em Criatura Mutante



Você consegue o poder de transformar-se em Criatura Mutante quando captura as Píloas de Transformação, que existem no interior das lojas fechadas de três cômodos. Ao derrotar um deles, a Píloa de Transformação será libertada e virá. Não a deixe escapar!

Você começa cada rodada como um homem normal. Ao conseguir a primeira Píloa de Transformação, transforma-se num super-homem, de habilidades polivalentes. Ao capturar mais uma Píloa de Transformação, você se transforma numa Criatura Mutante.

Em cada rodada, você se transforma numa diferente Criatura. Imediatamente após cada transformação, Nell aparece e ordena que um de seus robôs lute contra você. Derrote esse monstro e avance para a rodada seguinte.

Resposta 1: Homem-lobo

Você retorna à sala ao mesmo tempo onde descansa por uma hora. Você recebe, você deve lutar contra os Zumbis e todos os seus inimigos que você encontra na cidade e nas ruínas do castelo. Se capturar uma Fênix de Transformação no decorrer da primeira rodada, você se transforma em selvagem Homem-lobo, com poderes poderos!



Os inimigos do seu Jogo têm algumas armas:

Arma 1:

Bola de Fogo: Um novo disparar bolas de fogo de uma mão!

Arma 2:

Flecha de Fogo: Você produz e pode de chamas, que chaco todos os inimigos na direção em que estiver voltado!

Rodada 2: Homem-drapo



„Agora você está a um passo do Sucesso!” Abre os seus olhos, absorva de uma só vez a magia oculta, permeada de boas famílias, sequentes de seu sangue! Se capturar as Fúrias de Transformação, você se transformará num Homem-drapo, protegido por aquelas maldições e com o poder de voar!

Os poderes do seu Joystick, agora, estão:

Bola 1:

Golpe Relâmpago: Relâmpago se irradiando de sua língua.

Bola 2:

Força Profunda: Todo o seu corpo se torna afinado, e qualquer coisa que tocar será destruída!

Bola 3:

Movimento: Homem-drapo para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita.

Rodada 3: Homem-tigre



Muito estranho, você deverá se preparar da maneira de
aparelhando de Nelly! Então, vamos praticar as
movidas da Rodada! É isso que você precisa descobrir
Ao capturar as Filhas da Transformação, prepare-se
para transformar-se num poderoso Homem-tigre.

Os botões do seu Joystick estão assim:

Botão 1:

Chama Tríplice: Uma tríplice bola de fogo rolará
do ponto de sua seta.

Botão 2:

Fita de Fogo: sempre, acima e abaixo do você, serão
sempres pela chama da fogo que você lança para
cima e para baixo!

Modo 4: Homem-lobo Dourado



Após ver o sangue e a imagem da pessoa ferida de Wolf, o resto das cartas viram! Enfrentar as mais repetidas de todas as cartas, inclusive o golpe e derrotar Wolf! Mas, nem todo está perdido. Se capturar as Placas de Transformação, você se transformará na mais poderosa de todas as Criaturas Místicas o Homem-lobo Dourado!

Os botões do seu Joystick, agora controlam Fogo Dourado. Chamegaras bolas de fogo dourado, e deixe sua energia explodir!

Bônus 2:

Ficha Dourada. Missões com imagens suas carta de fogo dourado!

Conheça seus inimigos

Aqui estão os inimigos do colunista Matt, que tentará matar por você sobre Athena.



Brutal Hammer: 100 pontos
Este monstro dá socos quando se aproxima.



Dark Foot: 100 pontos
Este é a forma mais rápida do Zumbi. Espiada em seus longos tocos.



Grave Marker: 100 pontos
Este terrível rastreador de túneis é um bruxar-coco, com braços de grande alcance.



Batasy Omen 500 pontos
Terror alado que surge de
cima para atacar



Lobo de Tril. Cabeças 1.000 pontos

Esses lobos antropomórficos atacam em silêncio. Depois
disso, destacam-se os brancos, que controlam as Filas de
Transformação de que você necessita para transformá-los
em Criatura Mágica.



Aggar (Slon)

Ele está arrastando a prateleira, colando e arrastando-a. Nunca colou as prateleiras independentemente, e o monstro se sente como um bebê adormecido.



Reverend (Larva) 300 pontos

Se este destrói o monstro, não se pode que você tem sido supado?



Chickens (Slayer) 300 pontos

É um monstro que está, golpeando com um tubo afiado e venenoso.

Colaptes (Bico)

Tam são espécies locais e
espores encontrados e em
formas de glóbulos escuros.
Se um deles está lá, está
está morto!



Beate Tati 100 pontos
Semelhante a um dragão
curto, mas chocalhando
o rabo. Costado de um
de cima e de baixo,
desapareceram!



Cave Needle 100 pontos
 Pequeno monstro que anda
 no chão e possui um
 ferido mortal.



Mancos Boneco 100 pontos
 É um monstro armado
 com um martelo pesado, e
 que anda de cima.

Crocante Wyrm (Bom)
 Monstro slido que usa
 casaco de lã.





Cory Coran 100 pontos
 Filho é um adversário
 particularmente forte, mas
 é rápido. Portanto,
 cuidado com ele!



Dark Unicorn 100 pontos
 Uma criatura unicórnio
 possui a incrível habilidade
 de desviar rapidamente
 ataques voadores.



Sam Fish 100 pontos
 Sua espada é tão afiada
 quanto a lâmina de uma
 serra. Quando está sobre
 a marinha, torna-se
 extremamente forte.



Bad Bear 100 pontos
 É um horível nome,
 mas esperto na defesa e,
 por isso, extremamente
 perigoso!

Pontos de bonificação

Além dos pontos que recebe normalmente ao derrotar os inimigos, você ganhará pontos extras pela derrota dos chefes (bosses) dos níveis de Hell.

Os pontos de bonificação são os seguintes:

- 1 Derrotar os chefes em sua primeira aparição: 100 000 pontos.
- 2 Derrotar os chefes em sua segunda aparição: 30 000 pontos.
- 3 Derrotar os chefes em sua terceira aparição: 50 000 pontos.

OBSERVAÇÃO: Você só pode lutar contra o mesmo Hell quando estiver na fase de Crustaceo Infestado.



Dicas úteis:

- Aprenda a que funciona melhor para dirigir a câmera, com os ponteiros. Cada estágio possui suas próprias partes finais, e também tem pontos finais fortes.
- Não permita que as Filhas de Transformação abandonem a tela. Se não conseguir o poder da Coluna Vermelha, você jogará em nível Semelhante.

PROBLEMA DO JOGO Quando a imagem **GAME OVER** (Jogo Encerrado) aparecer na tela, aperte o Botão D, na posição **DIAGONAL INFERIOR SUPERIOR** e, simultaneamente, os Botões 1 e 2. Aparecerá, então, a mensagem "CONTINUE" e, então, você poderá retomar o jogo no início da rodada em que fora interrompido.

Marcador de pontos

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

Nome				
Data				
Pontos				

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante os produtos contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, entregar a uma Pessoa da Assistência Técnica Autorizada TEC TOY manifestando a reclamação da nota fiscal comprovatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativas de violação do cartucho e alterações por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre danos de outros atos relativos a uma Assistência Técnica e a Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

SP-01 023-823447

www.tecto.com.br

TECTO INDUSTRIA DO BRASILEIRO LTDA

Rua Manoel Pereira, 1921 - Manaus - AM - CEP 67000

Indústria: 096-1000

TECTO DO ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

ru. Leonardo Alencar, 176 - São Paulo - SP - CEP 05004

TELEFONES: 0800-88-1700

THE TELLER AND THE

OF THE TELLER AND THE

THE TELLER

THE TELLER